e : node 512 / 1024

日本語取扱説明書

＜注意＞

本書は e:cue e:node 512/1024 の製品取扱説明書です。

製品の性質上､記載内容につきましては専門的な内容となっておりますのであらかじめご了承ください。また、取付時などに関する資料につきましては、別途ご用意いたしております。

お買い求めの販売店までお申し付けください。

本文中に登場するその他 e:cue 製品についての記述に関しては、本説明書内での解説は省略させていただきます。

＜取扱上の注意＞

① 本製品の取り付けに及び使用に関しては、必ずお求めの販売店か専門家の指示を仰いでください。お客様ご自身の判断でのお取付での動作保障は致しかねます。

② 本製品は精密機器です。落としたり、強い衝撃を与えないようにしてください。また、本製品は防水仕様ではありません。湿気の多い環境などでのご使用は避けてください。液体や塵・埃などの異物が本製品にかかることのないようにしてください。

③ 本製品の分解・改造や修理を自分でしないでください。火災や感電の恐れがあります。

④ 次の場所での使用・保管をしないでください。　静電気が発生する所、電気的ノイズが発生する所、温度･湿度が本製品の動作推奨温度環境にない所、結露する所、腐食性のある所

⑤ 本体内に記憶されたプログラミング内容が何らかの原因で失われたりしないように、バックアップは必ずお取りください。

⑥ 本製品を廃棄するときは、地方自治体の条例に従ってください。

本体概略

e:node512 は、イーサネットを通じて DMX データを受信し、本体に装備している XLR5 ピン端子より DMX 信号を出力するデバイスであり、また本体のメモリー領域にキューリストを保存することで単体のリプレイユニットとしても使用することができるものです。

e:node を使った使用方法は主に以下のとおりです。

・・ライブモード(Live Mode):

e:node をイーサネットを使った TCP/IP ネットワーク領域上に設置すると、*e:cue Programmer* を使って DMX 信号をリモート送出することができます。

・・*e:node* は *e:cue Media Engine* との親和性が高いため、DMX ラインを相互に追加することが可能です。

・・リプレイモード

e:node のもうひとつのポシビリティとしてリプレイユニットとしての利用が挙げられます。本体のメモリー領域にキューリストをアップロードし記憶させることで、PC を使用せず単体でキューリストを再生することができます。

キューリストの再生には、本体にある 10＋2、合計 12 の実行ボタンを押すことによるほか、外部コントロール(RS232, OptoInputs＝メイク接点入力)、そして *e:com* ユーザーターミナルを使用して相互を TCP/IP 上で接続し、*e:com* からリモートトリガーを送受信することで可能になります。

e:node は以下の特長を持ち合わせています。

- マルチモードでは最大 10 個までのキューリストを同時再生
- 不測の事態による電源瞬断後自動復帰
- パスワードプロテクトメニュー
- RS232 シリアルコントロールによる外部制御
- ウォールマウントバージョンは 6 個のメイク接点入力を装備

1.1. How this chapter works

ここから記述するサブチャプターでは、以下のことを詳述します。

①インストールと接続

- E:node を取り付け、ネットワークに配置する(IP アドレスとサブネットマスクの設定)
- *Programmer* ソフトウェアとオンライン化する

- *Programmer* ソフトウェアを使って e:node を *e:cue Media Engine* のエクステンション（拡張装置）として認識させる

②基本的な使い方

- ショーデータのエクスポートおよび本体キーを使ったキューリストの再生

③高度な使い方

- マルチモードを使って最大 10 個のキューリストをレイヤー再生（同時再生）する
- 電源投入時オートプレイにする
- トリガー機能を使ったオートメーション（タイマールールの設定）
- RS232 や Optoinput などの外部入出力を使用する
- キューリスト 11/12 をディスチャージランプ点灯/消灯用プログラムとして活用する
- マスターモードで *e:com* ユーザーターミナルから操作する

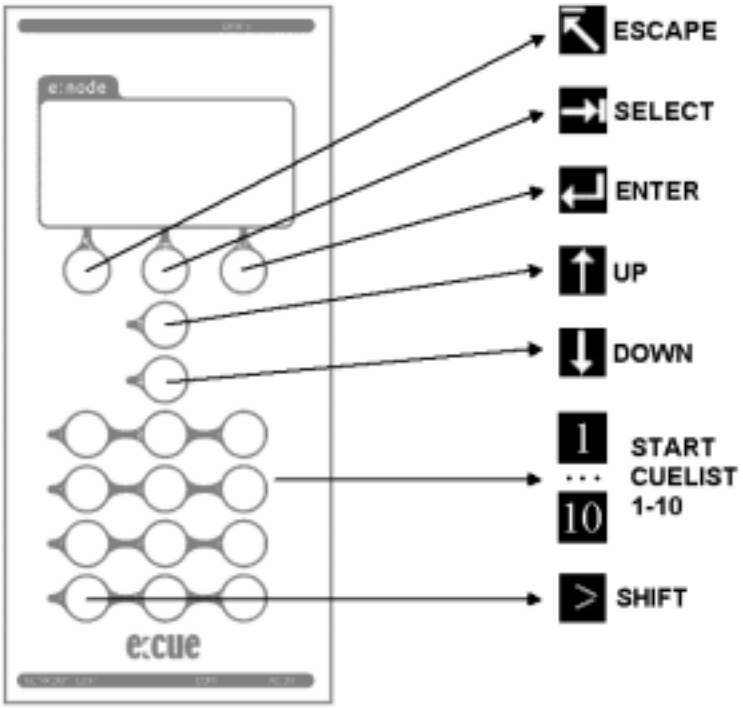
④セットアップとメンテナンス

- タイム、ディスプレイ、ビープ機能の設定
- パスワードの設定、リカバリーモードと COM ポートに関する詳細設定
- 工場出荷状態にリストアする
- ファームウェアをアップデートする

⑤トラブルシューティング

- 共通の各種エラーへの対処

1.2. 各種キーの説明



＜簡単な使い方＞

- ESCAPE と ENTER キーを同時に押し続けると、システムメニューに入ります。
- 数字キー（1-10）はシステムメニュー中では値をダイレクトに入力するのに使います。
- 値入力の際、SHIFT +数字キーで 10 よりも大きな値の入力が可能です。（例：SHIFT + 1 = 11）

1.3. インストールと接続

How it works

まず、*e:cue Programmer* ソフトウェア上で操作する必要があるため、e:node と PC をネットワーク接続します。

TCP/IP アドレスをはじめとする各種基本設定は、e:node の方を先に行い、その後 *Programmer* 側の設定を行います。

PC に接続する前に、e:node に持たせる IP アドレスを設定しておかなくてはなりません。また、同様にサブネットマスクの設定も必要になります。（ネットワークに関して不明な点がある場合は、チャプター「ネットワークのトラブルシューティング」の項をご参照ください）

e:node を設置する

付属の電源アダプターに e:node を接続し、ネットワーク用に CAT-5 ケーブルを接続します。CAT-5 ケーブルの相手方はスイッチングハブの場合はストレートケーブルを、PC に直接接続する場合はクロスリバースケーブルを使用します。

※ケーブルの種類を間違えると、ネットワークに接続することができません。

IP アドレスを設定する

1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. メニュー中の最初のアイテム、"IP Adress"を選択し、もう一度 ENTER キーを押します。
3. UP / DOWN キーを使って IP アドレスを設定します。
4. IP アドレスは 4 つのセクションから成り立ちますが、SELECT キーを使うと次の項に移動します。
5. 最後に ENTER キーを押すと新しい IP アドレスが確定し、再度システムメニューに戻ります。

サブネットマスクを設定する

1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. 数字 2 キーもしくは 2 回 DOWN キーを押して、"Subnet Mask" を表示させ、ENTER キーを押します。
3. 数字キーもしくは UP / DOWN キーを使って任意のサブネットマスク値を入力します。(通常は 255.255. 255.0 です)
4. サブネットマスク 4 つのセクションから成り立ちますが、SELECT キーを使うと次の項に移動します。
5. 最後に ENTER キーを押すと新しい IP アドレスが確定し、再度システムメニューに戻ります。

e:cue Programmer とオンライン化する

1. *e:cue Programmer* を起動します。
2. メインメニューで EXTRAS/APPLICATION OPTIONS を選択するか、 メニューバーの キーを押します。オプションウィンドウが出現します。
3. "Device Manager"(デバイスマネージャ)タブをクリックします。
4. "DMX Output" (DMX 出力)を選択し"<none>"と表示されているスロットをダブルクリックします。(この段階ではデバイスが選択されていません)
5. 次のフィールドにて、e:node 側で設定した IP アドレスを入力します。
6. 最後に、このデバイスが使用する DMX ユニバースを選択します。
7. OK ボタンをクリックして完了です。

ここまでが完了すると、*Programmer* は e:node をネットワーク上から見つけ、ステータスウィンドウの"Active Drivers"に e:node およびその IP アドレスが表示されます。

ステータスウィンドではこのような表示がなされます。

また、e:node 本体側では„Online with…"＋ *Programmer* の IP アドレスが表示されます。

e:cue
Online with
192.168.123.60
13:30 18.08.03

もしここで上記のオンライン完了のメッセージが出現しない場合、トラブルシューティングの項目をご参照下さい。

Media Engine で *e:node* を使えるよう拡張する

E:node はメディアエンジンの外部 DMX 出力として定義することができます。つまり、通常 1,024 チャンネルをコントロールするメディアエンジンにDMXユニバースをリモートで増やすことができます。つまり、合計 4,096 チャンネルまででであれば、メディアエンジンのスタンドアローン時メディアエンジンの本体裏側にオプションの DMX 出力端子をつけなくとも TCP/IP に繋がった e:node で自在にコントロールすることができるようになります。

1. メインメニューから EXTRAS / SHOW PROPERTIES を選択するか、メニューバーの

アイコンをクリックします。ショープロパティ(現在のショー全体の初期設定)画面が出現します。

2.

をクリックします。
3.
(追加/新規)をクリックします。

DMX ノードを追加する

4. ダイアログでは、e:node の IP アドレスを入力します。また、"Type"の欄には"e:node"をプルダウンメニューで選択します。

5. OK ボタンを押してメニューから戻ります。ポップアップメニューが消え、ショープロパティメニューに戻ります。
6. 現在までの設定を反映させるためには、メディアエンジンにアップロードしなければなりません。まず、 ボタンを押してメディアエンジンをオンラインの状態にして、次に （アップロード)ボタンを押して現在のショーファイルを書き換えます。

- このセッティングを行う場合、通常の *Application Setup ／ DMX Output* による外部 DMX デバイスとしての設定は絶対に行わないでください。
- この設定は、ショープロファイルに関する設定に含まれるため、メディアエンジンに対して新たなショーをアップロードするときには同じ手続きを行う必要があります。

これで、ショーはメディアエンジンを通じてライブモードで使用することができます。メディアエンジンと *Programmer* ソフトウェアがオンラインの状態にあるときは *Programmer* ソフトウェア側からは継続して DMX データがメディアエンジンに対して送出され、メディアエンジン上のネットワークで起動している e:node にも同様に DMX データが送出されます。ショープログラムの調整が完了したら、メディアエンジンに対してもう一度ショーファイルのアップロードを行います。

1.4. 基本的な使い方

ショーファイルをエクスポートする

エクスポートの方法

Programmer ソフトウェアで作成したショーデータは、e:node にアップロードすることによって e:node 単体で使用することが可能になります。アップロード時、ショーファイル中最初の 12 キューリストが e:node の内部メモリーに記憶され、その後は PC やネットワークに接続していなくても単体でキューリストのマニュアル/オート操作ができます。
※最大保存できるキューリストは 12 であるため、それ以降のキューリストはメモリーに保存されません。

スタンドアローンで e:node を使用する場合、以下の機能は使うことができません。

- Live Fx（エフェクトエンジン）
- Loops（ループ）
- Actions（アクション）
- Trigger Machine（トリガーマシン機能/メディアエンジン向けのもの）
- Timecode（外部からのタイムコード制御）

作成したショーデータを e:node にエクスポートする

1. メインメニューで EXTRAS / EXPORT TO DEVICE を選択するか、メニューバーの をクリックします。

   エクスポートダイアログが出現します。

2. アップロードするターゲットデバイスを選択します。ここでは e:node(+IP アドレスが表示)を選択します。
3. デバイスで e:node を選択している場合は、"Start Upload"ボタンをクリックするとキューリスト 1～12 が自動的にアップロードされます。

12 のキューリスト中、キューリスト 11 および 12 はランプの ON/OFF に対する特別なコマンドとして使えるように設定されています。(Play first cuelist after 11-最初のキューリストはキューリスト番号 11 が再生された後に再生 / Go to Standby after 12-キューリスト 12 を再生した後スタンバイになる)
詳しくは、次のサブチャプター「スタートアップ／シャットダウンキューリスト」をご覧ください。

Programmer ソフトウェアではアップロード中であることの表示がリアルタイムに表示されます。また、アップロードが完了すると e:node 側は "File saved"と表示され、問題がなくアップロードが完了したことを示します。

Programmer ソフトウェアではこのようなダイアログが出現します。

e:cue
Record Mode
Press ESCAPE to Abort
File saved.

また、e:node 側では LCD にこのような表示が出ます。

スタンドアローンモードによるマニュアル操作

How it works

スタンドアローンモードでは、e:node に記憶されたキューリストはそれぞれのテンキーを押すことによってスタートします。E:node の Whilst in standaloneLCD ディスプレイには、キューリストの番号および現在のキュー番号が表示されます。

キューリストを再生する

- キューリストを再生するには、キューリスト番号に対応した数字キーを押します。(キューリスト 10 の場合は単に 0 を押します)
- キューリスト中、"MANUAL"の設定をしているキューに関しては、数字キーをもう一度押すことで次のキューに移行します。

e:cue
Playback Mode
testcue1
GM: 100% QL 1/ 2

- 再生を中止するには ESC キーを押します。
- グランドマスターレベルを調整する場合は UP / DOWN 機を押します。
- LCD ディスプレイの表示中一番下の右側が現在際されているキュー番号です。

1.5. 高度な使い方

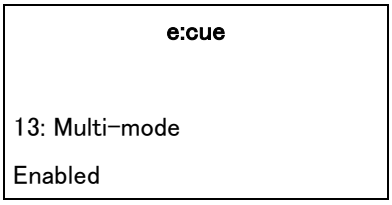
スタンドアローンでのマルチモード機能

How it works

マルチモードでは、より多くのキューを同時に再生されることが可能です。しかし、キューであってキューリストをレイヤー化するものではありません。つまり、e:node では最大 10 キューをマージすることはできますが、キューの集合体であるキューリスト 10 個を同時にコントロールするわけではありありませんのでご注意下さい。それぞれのキューリストからは最初のキューのみがマルチモードとしてアクティブになります。

マルチモードをアクティブにする

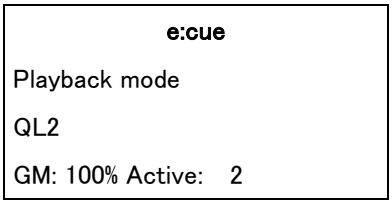
1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. 数字キーを使って 13 と入力し" Multi-Mode " を表示させ(もしくは UP キーを 3 回押して)、ENTER キーを押します。
3. UP キーを押してマルチモードを有効にします。(Enabled)



4. これで決定です。ENTER キーを押してメニューに戻ります。

マルチモードでのマニュアル再生

- 再生しようとするキューを数字キーを使って再生します。
- そのキーをもう一度押すと、キューが停止します。
- また、ディスプレイには現在どれだけのキューがアクティブなのかが表示されます。



電源投入時のオートプレイ

e:node はある特定のキューリストを電源を投入したときに同時にスタートさせることができます。設備照明などで自動復帰のシステムとして使用することができます。

1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。（システムメニューに入ります）
2. 数字キーで 3 を押し”Startup Mode”を表示させ、ENTER キーを押します。
3. UP /DOWN キーを使って電源が入ったときに自動的に再生を開始したいキューリストを選択し、ENTER キーを押します。
   ＜ヒント＞キューリスト 11 は、最初から「パワーアップキューリスト」として定義されています。そのため、このパワーアップキューが有効であるとここで仮にキューリスト1 を設定すると、キューリスト 11 がリリースされてからスタートします。（詳しくはチャプター6.6「スタートアップ/シャットダウンキューリスト」の項をご覧ください。
4. これで確定しました。次からは e:node が電源入力された際、定義したキューリストがスタートします。また、このキューリストはキープレスやトリガー、タイマー、外部コマンドなどのイベントを受け取るまで続きます。

日付や時間の設定従って再生する

タイマープレイの仕組み

e:node は本体に内部にリアルタイムクロックを搭載しており、登録したキューリストをその日付および時間を定義づけることで自動再生することができます。このような定義を「トリガーイベント」と呼びます。

e:node では、内部のシステムメニューで合計 10 個のトリガーイベントを定義することができます。また、これらのイベントはいつでも追加したり削除したりすることが可能です。

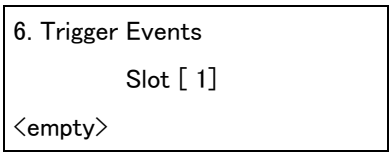
トリガーイベントにはおおよそ 3 種類があります。

- Hourly – キューリストは毎時〇分といった形でスタートします。
- Daily – キューリストは毎日〇時〇分といった形でスタートします。
- Date – キューリストはある日付と時間にスタートします。

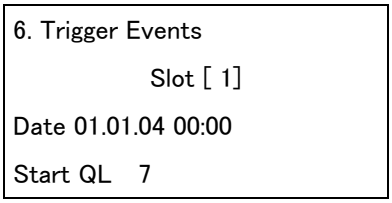
トリガーイベントは他の再生キューリストに優先されます。したがって、トリガーイベントが開始されると他のキューリストをリリース(停止)して、自らのキューリストをスタートします。マージすることはできません。

トリガーのセッティングと変更

1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. 数字キー6 を押して"Trigger Events" を表示させ、ENTER キーを押します。
3. ここで、トリガーを設定したいスロットを UP/DOWN キーを使って 1～10 の中から選択し、ENTER キーを押します。(スロットという表記になっていますが、これは 10 個のスロットを本体に挿入するという考え方からこの呼び名になっています)



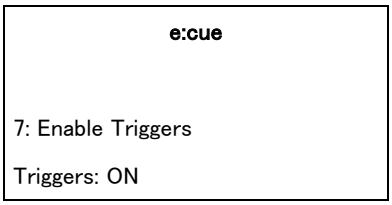
4. 次に、UP/DOWN キーを使ってトリガーイベントの種類を選択し、ENTER キーを押します。
5. ここで、トリガーの時間を決定しなくてはなりません。
    - Hourly(アワリー): 数字キーを使って「分」を入力し、毎時何分にキューリストをスタートさせるのかを停止します。例えばここで"15"と入力すれば、毎時 15 分にキューリストがスタートします。
    - Daily(デイリー): 数字キーを使って「時間」を入力し、、毎日何時何分にキューリストをスタートさせるのかを決定します。例えば、"12:00"と入力すれば毎日正午に設定したキューリストがスタートします。
    - Date(デート): 日付および時間そのものを特定して定義します。
6. ENTER キーを押します。
7. 次に、そのトリガーに従って再生させるべきキューリストを数字キーを使って入力し、ENTER キーを押します。
8. これで設定完了です。バーチャルスロットにすべての条件が入力され、使用可能となります。



注意: 現状で設定されているスロットを変更するときも、同様の方法で行います。

また、システムメニューで“Enable Triggers”が ON の状態にしておかなくてはならないことを忘れてはいけません。

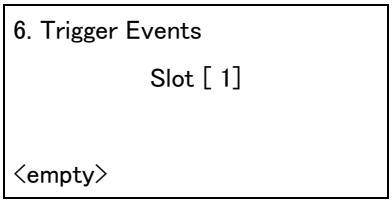
1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. 数字キー7 を使って” Enable Triggers”を表示させ、ENTER キーを押してメニューに入ります。
3. UP/DOWN キーを使って ON(Enable=有効)に設定して、ENTER キーをもう一度押します。



E:node が *Programmer* ソフトウェアとオンライン状態にあるときには、トリガーイベントはスタートしませんのでご注意ください。

トリガーイベントを削除する

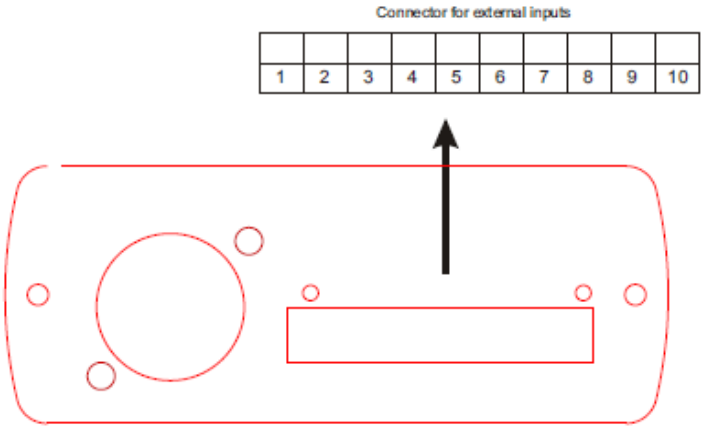
1. e:node の SELECT および ENTER キーを同時に押します。(システムメニューに入ります)
2. 数字キー6 を押して”Trigger Events“ を表示させ、ENTER キーを押します。
3. トリガーを設定したいスロットを UP/DOWN キーを使って 1～10 の中から選択し、ENTER キーを押します。
4. 次に、トリガーイベントの種類のところで UP/DOWN キーを使って“<Empty>”を表示させ、再度 ENTER キーを押します。
5. e:node 側から”DELETE TRIGGER?”と表示されてくるので、最後にもう一度 ENTER キーを押して削除が完了します。



Opto 入力端子を使ってキューリストをスタートする（この機能はウォールマウントバージョンのみ有効です）

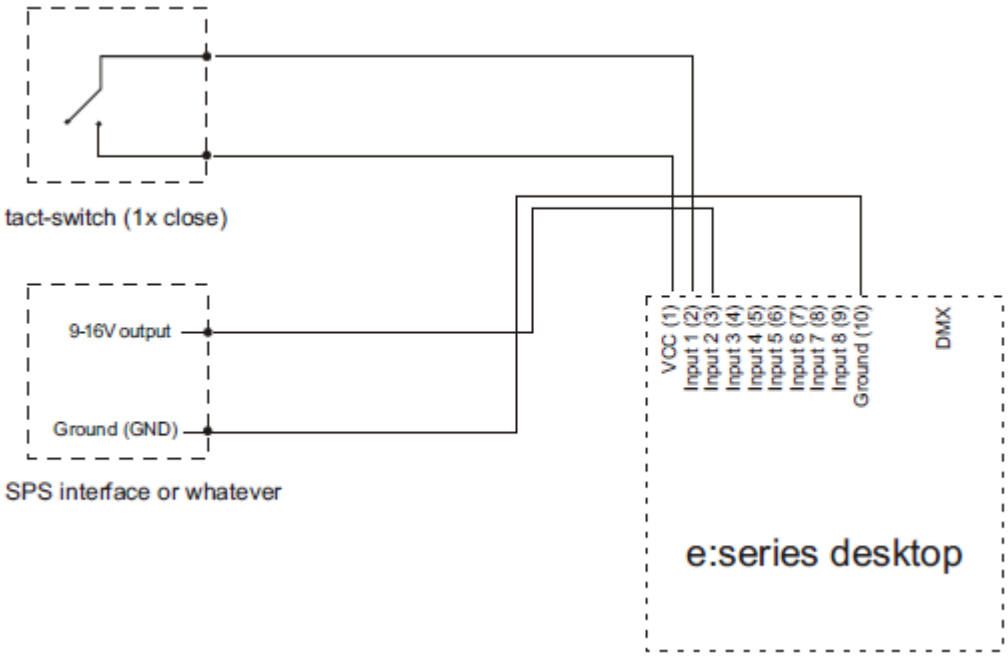
機能の仕組み

e:node の昨日におけるもうひとつの強みは、外部接点入力（Opto 入力）にしたがって、外部からの接点信号を使ってキューリストをスタートできることにあります。現在の e:node では、ウォールマウントバージョンとデスクトップバージョンの両方に装備されています。



Pin	Description
1	VCC (12V)
2	Input 1
3	Input 2
4	Input 3
5	Input 4
6	Input 5
7	Input 6
8	Input 7
9	Input 8
10	GND

具体的な接続方法を下に示します。単なるスイッチを接続する場合は、それぞれをVCCとinput1-8に接続します。また、外部機器が電圧出力（いわゆるパルス出力）をもっている場合は、電圧側を input1-8 に、機器側の GND は Opto 入力側の GND 端子にそれぞれ接続します。



RS232C コマンドを使ってキューリストをスタートする

動作の仕組み

e:node と RS232C 端子経由で接続された PC やシーケンサなどを使用しても、キューリストをコントロールすることができます。この場合は、相互のデバイスを「クロスケーブル」を用いて接続します。（ストレートケーブルは使わないでください。また、クロスケーブルはお近くの PC ショップで簡単に購入が可能です）

使用するコードは ASCII 文字であり、通信速度に関する設定を行う必要があります。（詳細に関しては、チャプター10.6「セッティング&メンテナンス」の項をご参照ください）

コマンド一覧表

コマンド	設定値	実行される機能
gotocuelist(xx[,yy])	xx[1..10] yy[1..255]	キューリスト番号 xx をスタートします。”xx,yy”ですと、指定したキューリスト xx の中のキュー番号 yy を特定して再生します。
Stopcuelist		現在再生中のキューリストを停止します。
setgrandmaster(i)	i[0..100]	グランドマスターの値を 0～100%の間で設定します。
Skipfw		再生中のキューリスト中次のキューを再生します。
Skipbw		再生中のキューリスト 1 つ前のキューを再生します。
alarm(xx)	xx[s, l]	E:node 本体の内蔵スピーカーからビープ音を出します。（short, long）
Pause		現在再生中のキューを一時停止します。
senddmx(xx,yy)	xx[1..512] yy[0..255]	DMX データを送出します。（xx= チャンネル; yy= DMX 値） ※このコマンドはオフラインモードのときのみ有効です。
settrigger(s,dd,mm,yy,hh,xx,cl)	s[1..10] dd[1..31] mm[1..12] yy[00..99] hh[0..23] xx[0..59] cl[1..10]	トリガー機能における各イベントスロットの詳細値を設定します。 設定値＝日（dd）、月（mm）、年（yy）、 時間（hh）、分（xx）、スタートするキューリスト（cl）
setdaily(s,hh,xx,cl)	s[1..10] hh[0..23] xx[0..59] cl[1..10]	デイリー再生機能における各イベントスロットの詳細値を設定します。 時間（hh）、分（xx）、スタートするキューリスト(cl)
sethourly(s,xx,cl)	s[1..10]	アワリー再生機能における各イベントスロットの詳細値を設定します。

コマンド	設定値	実行される機能
	xx[0..59] cl[1..10]	分（xx)→スタートするキューリスト番号（cl）
deltrigger(s)	s[1..10]	指定したスロット番号のイベントデータを削除します。
trigger(xxx)	xxx[on,off]	トリガーマシン機能を ON/OFF に設定します。
Reset		E:node の各種セッティングを工場出荷時の初期設定に戻します。 注意：内部メモリー内の全てのデータが消去されます。
print(xx)	xx[ASCII コードにて、最大英文 20 文字]	E:node 本体の LCD ディスプレイの 3 行目に指定した文字を表示させます。
Clear		ディスプレイに表示中のテキストを消去します。
?v		ソフトウェアバージョンを LCD ディスプレイに表示します。
?p		ショープレイバックに関する現在のステータス情報を LCD ディスプレイに表示します。
setdate(tt,mm,yy)	dd[1..31] mm[1..12] yy[00..99]	システムクロックの日付を設定します。
settime(hh,mm)	hh[0..23] mm[0..59]	システムクロックの時間を設定します。

スタートアップ/シャットダウンキューリスト機能を使用する

この機能の仕組みについて

たとえばムービングヘッドシステムなどでディスチャージランプ(放電球）を使用している DMX 製品群などに対しては、ランプ点灯や消灯に対する特別なキューが必要になります。

スタートアップキューリスト Startup Cuelist

まず、キューリスト番号 11 をランプ点灯用のキューリストとして定義します。e:node では、キューリスト 11 の再生が終わり次第、自動的にキューリスト 1 を再生するようプログラムされています。ランプ点灯用コマンドで実際にランプを点灯したあと、動作チェックが必要であることから、このシーケンスプログラムはきわめて便利です。
この機能を使うには、2 つの方法があります。

- シャットダウンシーケンス動作が不要な場合は、（あるいは e:node の起動や終了に外部のタイマーを使用している場合は）、キューリスト 11 を「スタートアップモード」にシステムメニューで設定します。これで電源が入り次第粉のキューが自動実行されます。

- シャットダウンシーケンスが必要な場合は（たとえば夕方にはランプを OFF にして、朝に再点灯を行いたい場合など）、トリガーイベントとしてキューリスト 11 をセットアップします。（Programmer ソフトウェアのオートメーション機能を使って、「キューリスト 11 を 9:00 に実行」とします）

ランプ設定コマンドが正しく動作するためには、programmer ソフトウェア上でキューリスト 11 のキューリストプロパティにおいて「**Auto Release on End**」のチェックボックスを必ず ON にしていることを確認して下さい。

シャットダウンキューリスト

次に、キューリスト番号 12 はシャットダウン時のシーケンスとして定義することが出来ます。このキューリストの再生が終了した後、e:node はスタンバイモードに移行します。このとき、灯体によってはランプが消えないことがあるため、e:node から出力されるすべての DMX 信号を遮断します。

この機能を使うには、「午後 11 時にキューリスト 12 をスタートする」といったような形でトリガーイベントを生成する必要があります。

また、スタンバイ状態にある e:node は、下記の状況にあるときはスタンバイから復帰します。

- キーが押されたとき
- イーサネット経由でパケットを受信したとき
- トリガーイベントを受信したとき

マスターモード(e:com 経由からのコントロール)

動作の仕組み

この「マスターモード」では、同一の TCP/IP ネットワークに存在する e:node を e:com ユーザーターミナル経由でリモートコントロールできる機能です。接続の条件として、同じフォレストとサブネットマスクを設定してあることが必須です。（例：192.168.123.XXX―この XXX だけが変更できる、またサブネットマスクは 255.255.255.0 であること）

また e:node の動作モードを「マスターモード(MasterMode)」に、e:com を「スレーブモード（SlaveMode）」にする必要があります。最後に、同じ ID 番号を設定してください。

Enabling master mode

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. シフトキー＋数字キー「5」を同時に押し、エントリー番号 15 の「マスターモード」に進入します。
3. “ENTER”キーを押します。
4. ID ナンバーを選択します。
5. マスターモードを無効にするには、″disabled″を選択します。

   この設定を行うと、スレーブモードにある e:com の全てのキーはマスターモードとして定義されている e:node に TCP/IP 経由で信号が送られ、リモートコントローラーとして機能します。さらに、e:node のディスプレイ表示

と同じ内容が e:com 側にも表示されます。e:com の LCD ディスプレイには、モードの状態がわかるように”SL”という表示が画面の右上に出現します。

1.6. セッティング &メンテナンス

時間の設定

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キーの5を押し、„Set Clock“ を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. 数字キーを使って、時間を入力します。途中、”Sselect”キーを使うと次のフィールドに移動できます。
5. 最後に“ENTER”キーを押して、設定を完了します。

LCD ディスプレイの設定

IP アドレスをディスプレイに表示する

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キーの 8 を押し、”IP Address“を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. UP/ DOWN キーを使って、enable(表示する) / disable(表示しない) のいずれかを選択します。
5. 最後に“ENTER”キーを押して、設定を完了します。

ディスプレイの表示コントラストを変更する

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キーの9を押し、”Change Contrast”を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. UP / DOWN キーを使ってコントラストを調節します。
5. “ENTER”キーを再度押し、選択を確定します。

ディスプレイバックライトのモードを切り替える

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キーを使って 1、0(10)と入力し、”Backlight“を表示させます。
3. “ENTER.”きーを押します。
4. UP / DOWN キーを使って、”Permanent”(バックライト常時点灯)もしくは“Auto off”(バックライトは自動的に消灯)のどちらかを選択します。
5. “ENTER”キーを再度押し、選択を確定します。

ビープ音のモードを切り替える

1. “SELECT” キーと” ENTER”キーを同時に押し、メニューに入ります。
2. SHIFT+数字キー1 でメニュー11”Acoustic Alerts“を表示させます。
3. “ENTER.”キーを押します。

4. UP/ DOWN キーを使って、 enable（ビープ音を鳴らす） / disable(ビープ音を鳴らさない)のどちらかを選択します。
5. “ENTER”キーを再度押し、選択を確定します。

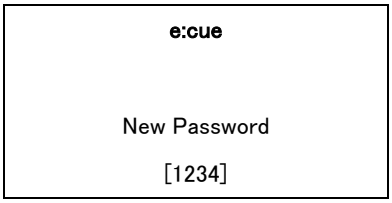
パスワードによる保護を有効にする

動作の仕組み

e:node では、各種メニューにアクセスするためのパスワードを設定することができます。この機能を使うと、たとえば歩道上など不特定多数の人の目に触れる場所に e:node を設置する際において、誤動作を防ぐことができた異変便利です。この機能が有効な場合、キューリストはスタートできますが、各種設定は変更することは有効なパスワードを入力しない限り変更できません。

パスワード機能を有効にする

1. “SELECT”キーと“ENTER”を同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キー4を押し、“Set Password” を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. e:node は新しい 4 桁の数字パスワードを要求してきますので、任意の 4 桁の数字を入力します。



5. “ENTER”キーを押して新しいパスワードを確定します。ディスプレイには”Password changed“と表示されます。

注意!! パスワードを紛失してしまった場合には、お求めの販売店もしくは
輸入元に直接お尋ねください。

パスワード機能を無効にする

1. “SELECT”キーと“ENTER”を同時に押し、メニューに入ります。
2. 数字キー4を押し、“Set Password” を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. e:node からは” New Password”と表示され、新しいパスワードを要求されますが、ここでは何もせずに”ENTER”キーを押します。ここでパスワード機能は無効になります。

リカバリモードを有効にする

動作のしくみ

このモードが有効であると、e:node は電源などのトラブルなどでパワーが遮断され、復帰した際それまで再生したキューの続きを再生します。

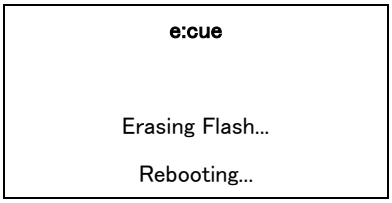
リカバリモードを有効にするには

1. “SELECT”キーと“ENTER”を同時に押し、メニューに入ります。
2. SHIFT+数字キー2 をおすか、UP/DOWN キーを使って “Power lost” を表示させます。
3. “ENTER.”キーを押します。
4. UP / DOWN キーを使って、“Normal Boot“ （ノーマルブート：通常の電源入力における初期化）もしくは “Recovery”（リカバリモード ON）のどちらかを選択します。

工場出荷時の初期設定に戻す

注意：工場出荷時の設定にリストアすると、全てのセッティング、トリガーイベント、キューリストは消去されます。

1. “SELECT”キーと“ENTER”を同時に押し、メニューに入ります。
2. SHIFT+数字キー6 をおすか、UP/DOWN キーを使って “Power lost” を表示させます。
3. “ENTER.”キーを押します。
4. 確認のため、もう一度”ENTER”キーを押します。その後、数字キー1を押します。ディスプレイは下記のように表示されます。



電源の再投入でリセットする

e:node が何らかのケースでクラッシュしている場合でメニューにアクセスできない場合、ショートカットキーによる電源の再投入によって正常な動作の復帰を試みることができます。

e:node に電源を投入すると、ディスプレイには″Init″と表示され、ブートの進行状況が棒グラフで表示されます。このとき、進行状況の棒グラフの 2 つ目のセグメントが表示されたあとで”SELECT”キーと”ENTER”キーを同時に押し、そのままの状態にします。（これより前にキーを押すと、″keys are stuck″と表示され、リセットできません）

これで e:node の内部セッティングがリセットされます。

COM ポートのスピードを設定する

1. “SELECT”キーと“ENTER”を同時に押し、メニューに入ります。

2. SHIFT+数字キー4 をおすか、UP/DOWN キーを使って メニュー14“COM-Port Speed” を表示させます。
3. “ENTER”キーを押します。
4. UP / DOWN キーを使って、ボーレートを設定します。
5. “ENTER”キーを再度押して、設定を確定します。

ファームウェアをアップデートする

動作の仕組み

e:node のファームウェアは Programmer ソフトウェアのバージョンに依存しており、Programmer ソフトウェアがメジャーアップデートされた際や e:node に新たな機能が追加された際は内部ファームウェアのアップデートが必要になります。私たち e:cue サポートチームは、ウェブサイト www.graphica.jp/products/ecue にてアップデートをお知らせしています。

アップデートファイルは、上記ウェブサイトから簡単に入手でき、e:node と PC をクロスイーサネットケーブルで接続し、IP アドレスを設定し、直接アップデートします。

ファームウェアをアップデートすると、それまでの内部の記憶ファイルと各種セッティングは全て消去されます。.

アップデートマネージャーファイルは e:com と同時に使用しないでください。同時に使用すると、e:node に永久的なダメージを与えることがあります。

アップデートマネージャーファイルをダウンロードする

まず、現在のファームウェアバージョンを確認する必要があります。

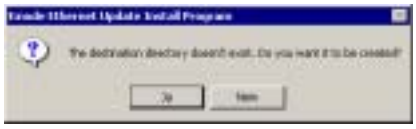
1. e:node の電源投入時にディスプレイに表示されるソフトウェアバージョンを書き留めておきます。
2. ウェブサイト上のサポートエリア http://www.ecue.tv.(英語)、www;graphica.ne.jp/producuts/ecue/(日本語)のどちらかで、現在のファームウェアのバージョンを確認します。
   例:ディスプレイで確認したバージョンが”e:node 512 v.2.7”であり、ウェブサイト上でのファイルが“enode-update_v2_8.exe“であれば、このファイルをダウンロードします。

もしもお使いのコンピューターに既に古いバージョンのアップデートマネージャーをインストールしている場合は、ソフトウェアをアンインストール(削除)してから新しいソフトウェアをインストールしてください。もしくは、インストールの際に「同じディレクトリ(フォルダ)」を指定してください。この手順を怠ると、正常に動作しない場合があります。

アップデートマネージャーのインストール

1. ダウンロードしてファイルを実行します。
2. 下の画面が出現するまで、”Next”ボタンを押し、作業を続行します。

3. 上記の画面では、アップデートマネージャーを保存するフォルダを指定します。特別のことがなければ、そのままにして”Next”をクリックします。
4. システムより″Destination Directory doesn't exist″ (フォルダが存在しません。作成しますか?−下の画面)とメッセージが流れるので、“Yes”を押して新しいフォルダを作成します。



5. 後は、自動的にインストールされ、作業が完了します。

アップデートマネージャーを使用する

危険!!:アップデートの作業を行っている間は、絶対に電源を切ったり接続しているイーサネットケーブルを引き抜くことはしないでください。システムの書き換え作業中にこのようなことを行うとフラッシュメモリーを損傷し、再起不能になる恐れがあります。

1. アップデートマネージャーを起動します。ウィンドウズのスタートメニューから「すべてのプログラム」→「enode Ethernet Update」で実行できます。
   ソフトウェアは自動的にネットワークに接続されている全ての e:node デバイスを検出し、「Board List/Status 」に現在の状況を表示します。

ここでネットワークに e:node が表示されない場合はお使いの PC が確実にネットワークに接続されていること、また IP アドレスが e:node と同じフォレストにあることを確認してください。また、Programmer ソフトウェアを使用している場合で e:node がオンライン状態にあるときはアップデートを実行できません。

2. 「Download」をクリックします。
   (複数の e:node を接続している場合は、それらのうちのどれかを選択してクリックします。)
   アップデートが成功すると(全てのファイル転送が完了すると)、e:node は自動的に再起動し、下のようなメッセージが出現します。

3. アップデートマネージャーを終了します。
4. 最後に、「e:node を工場出荷状態に戻して再設定」を行う必要があります。セクション 7.5(このマニュアルにはありません)にその方法が詳述されていますので、そちらをご確認ください。全ての作業が完了すると、e:node 本体でバージョンアップされたリリース番号が表示され、アップデートしたことを確認することができます。

1.7. トラブルシューティング

出現した問題	考えられる原因と対策
ディスプレイに何も表示されません。	▪ e:node に電源が入っているかどうか確認してください。アダプターを接続しましたか？接続は確実に行っていますか？
トリガーイベントを実行することが出来ません。	▪ トリガーイベントそのものが Programmer ソフトウェアからアップロードされていない可能性があります。また、Programmer ソフトウェアとオンライン状態にある場合はトリガーイベントは実行されません。 ▪ 正常に動作するためには、動作モードが “armed”ではく、“Enable Triggers” (トリガーイベントを受け付ける)を ON の状態にします。
リブート(再起動動作)を繰り返して止まりません。	▪ 何かがキーに触れている可能性や、ボタンが引っかかっている場合がありますのでチェックしてください。 ▪ 電源接続が十分でない場合、このような症状が出る場合があります。しっかりと接続してください。

再起動後にシステムがクラッシュしてしまいます。	▪ e:node に有効でない IP アドレスを指定している場合が間なえられます。システムが使用しない IP アドレスの例として、46.xxx.xxx.xxx などです。この領域の IP アドレスはネーミングが不可能なため、通常のネットワークでは使用しません。 ▪ 解決方法：e:node が起動動作をしており、LCD ディスプレイ下部に[Init](初期設定)と表示されている間にセレクトキーを押したまま Enter キーを押します。ここで、IP アドレスを再設定しなおして初期設定を終了します。
最初のキューリストしか再生されません。	▪ マルチモードだとこの症状が起こります。全てのキューリストを再生するためには、マルチモードを OFF にします。
キューリストがお互いストップしてしまいます。	▪ **通常の e:node の動作では、キューリストは 1 つしか再生されません**。複数のキューリストをレイヤーのように同時に再生したい場合には、マルチモード（Multimode）を ON の状態にします。
ネットワーク上にある programmer ソフトウェアに対して接続できません。	▪ ネットワークに関する問題の原因はさまざまな点で考えられますが、主な要因として IP アドレスとサブネットマスクの設定が不適切であることがあげられます。 ▪ PC 側に DHCP クライアントがアクティブになっていて、DHCP サーバーなどの IP アドレス管理機能がネットワークにない場合、IP アドレスを必ず「手動で」決め込む必要があります。 ▪ このような場合に限って、まず「クロスケーブル」を用意し、コンピュータ側の IP アドレスを 192.168.123.1 に設定し、次に e:node 側の IP アドレスを 192.168.123.2 と設定、最後に両方のサブネットマスクを 255.255.255.0 と設定します。 ▪ 同じネットワークであるためには、IP アドレスのうちたとえば[192.168.123]までは同じであるように、最初の 3 つ目の区切りまでは常に同じ数字であることが必要です。その上で最後の値を 0～255(255 は通常は使いませんが)の間で決定し、固有のアドレスとします。